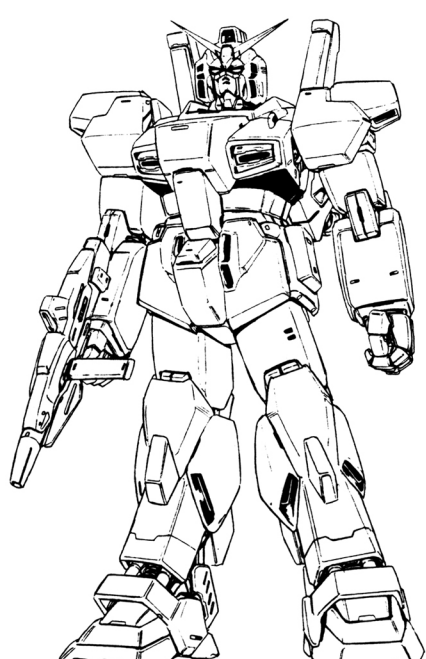
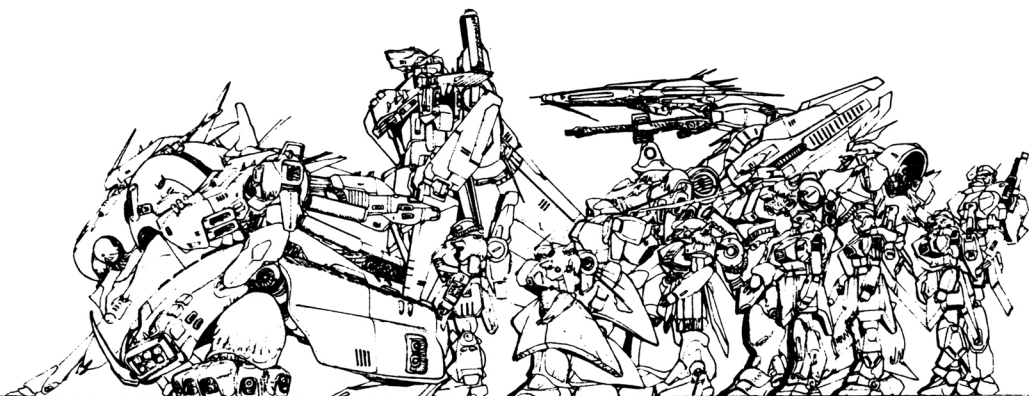
MOBILE SUIT GUNDAM
ADVANCED OPERATION
OPERATION
MANUAL
Family Soft

MOBILE SUIT GUNDAM
ADVANCED OPERATION
アドバンスド・オペレーション

OPERATION MANUAL

Family Soft

目次

1．はじめに

今回は「機動戦士ガンダム　アドバンスド・オペレーション」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。２年間の間に親しまれてきた「オペレーション・シリーズ」も、システムを始め、あらゆる所を「進化」させなければならない時を迎えました。

今回の作品は、ユーザーの皆様からのご意見、ご要望に対しての解答として、ファミリーソフトなりに制作したものです。

よりボードシュミレーションに近くなったルール。ビジュアルを強化したストーリーシーン。キャラクター設定は美樹本晴彦先生、メカニック設定は近藤和久先生といった製作スタッフを導入。
ストーリーを重視したキャンペーンの設定。全てをリフレッシュした形に見えますが、根本的なシステムは今までの「オペレーション・シリーズ」を踏襲しています。

自分の旗艦を守り、敵の攻撃を阻止し、敵の艦隊を撃破して任務を遂行する。このルールは変わりありません。今までのシリーズを遊んでいただいた方々なら、すんなり溶け込めるでしょう。

今回の「アドバンスド」した「オペレーション・シリーズ」にもユーザーの皆様の積極的なご意見をよろしくお願いします。長らく皆様をお待たせ致しました。ごゆっくりお楽しみ下さい。

ファミリーソフト
開発スタッフ一同

2. ストーリー

UC0088、サイド3での戦闘で統治者を失い、壊滅的打撃を被ったジオン軍は、勢力の再編成のために宇宙での組織活動を縮小していった。

翌年、UC0089、ジオン軍は宇宙での大規模な再軍備を始めた。その活動を守るため、連邦軍の目をジオン残存地上部隊に向けさせる必要があった。ジオン残存地球部隊の活動を維持させるため、宇宙から数回にわたり増援部隊が降下合流した。

そして、地球でのジオン地上部隊と、連邦掃討部隊との戦闘は、一進一退の様相を呈してきた。

ジオンB宙域軍第31降下MS大隊。現在実戦配備されている部隊の中で、唯一地域降下能力を持つ重MS部隊である。

私の名はシンクレア。自分の部隊の任務は、じりじりと後退する地上戦線を援護すること。つまり緊急展開部隊である。現在は旗艦である機動巡洋艦「ドレスデン」と共に、地球降下ポイントの第3ライン上に到達していた。

「東部戦線は、あと48時間は維持できないだろう……。東部方面軍の総監部からは、何か言ってきたか？」

「ハッ、シンクレア少佐。12時間前のレーザー通信以来、コンタクトができません」

オペレータが申し訳なさそうに報告する。

クルクスの通信基地が落ちたのだろう。キエフの連邦軍掃討部隊に対して突入せねばなるまい。それも時間の問題だ。

「よし、全軍第2降下ポイントまで前進。偵察小隊には降下予定のDポイントを押さえさせろ。第1、第2中隊は降下準備にて待機。

私も出るぞ！『ブレッダ』を第２兵装でスタンバイさせておけ！」

私がキャプテンシートから立ち上がり、ＭＳデッキの方向へ向かおうとした途端、緊急高速暗号入電のブザーが鳴った。
オペレータに解読処理させ、読み上げた文は以下のものだった。

「発＝Ｂ宙域軍艦隊指令部宛　第３降下ＭＳ大隊長　シンクレア少佐――『ツバメは巣を離れた』――以上です」
「何ッ、ついにセラーナ・カーンが動きだしたか！　奴らも必死だな。我々の勢力は既に軍のほとんどを掌握しているからな」

私達の勢力は現在、かつての「赤い彗星」・シャア大佐を総統に掲げるために奔走している。これが成功すれば、奴ら穏健派の巻き返しは不可能になるだろう。そうなる前に、連邦軍の同じ穏健派と接触するつもりだろう。
そして、もうひとう奴らが許せないのは、奴ら穏健派は私の親父を暗殺した。ハマーン副総帥亡き後、急速に勢力を延ばした穏健派と、軍を中心とする主戦派との内部抗争が絶えなかった。親父はそれに歯止めをかけようとしたのだ。それを・・・！

「売国奴め！　奴らは我がネオ・ジオンのガンだ！」
「しかし少佐。我々下級仕官の中にもセラーナ・カーン外務次官ら穏健派に共鳴する者も少なくありませんが・・・・・・・・」
オペレータの士官が恐る恐る口をはさんだ。
「そういうお調子者がいるから困るのだ。奴らの言うような平和共存が可能なら、なぜ連邦政府はスペースノイドを虐げ続けている

のだ？我々はジオン・ズム・ダイクンの掲げた理想を……！」
そこまで言ったとき、再び高速通信入電のブザーが鳴った。オペレータが文を読み上げるのを制して、私はマイクを取った。我々の組織の指令部からの通信の内容は、聞かずとも明白だ。マイクのスイッチを入れ、全艦に作戦を伝える。
「大隊の諸君。シンクレア少佐だ。作戦の変更があった。第1、第3中隊は全力をもって外務次官のコムサイを追撃する。大気圏外での補足に失敗した場合は、そのまま地球に降下。連邦軍との会談現場を強襲するものとする。なお第2中隊は、予定通り東部戦線に降下。第42MS師団が到着するまで戦線を支える。以上だ」

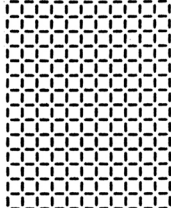
艦の指揮を副長に任せ、私はMSデッキへと向かった。この艦は「ザンジバル改」級で、左右1基ずつのMSデッキを持つ。
鼻をつくマシンオイルの匂い。
熱心にMSの最終点検をする整備士たち。
まさにこれこそ男達の戦場だ。
女などに、穏健派の女狐に何がわかる。

「『ブレッタ』の調子はどうだ？」
「バッチリですよ、少佐。バリュートはレベル2に調整しておきました。これを」
私は愛機のチェックリストを受け取った。
「すまない。シュツルム・ファウストを、もう2本ほどウェポンラックに装備してくれ」
「やはり地上に降りられるのですか？少佐」
「そうゆうことになるだろう。今回は面倒な事になりそうだ」

（・・・？　・・・なぜ、そう思えるのだ？）

　突然、発信音が鳴り響き、我にかえった。コクピットに座ると、リニアシートのウィンドウが開き、副長が報告してきた。
「少佐、コムサイを発見しました。座標Ｄ－４２、偵察隊が接触します」
「わかった。第一中隊出撃する。『ブレッダ』－シンクレア、出るぞ！」

　轟音が走る。
　Ｇが体をシートへ押し付ける。
　あっという間に母艦が後方へ消えていく。
　周りには漆黒と静寂の宇宙が広がっていく。
　１機。また１機と私の大隊のＭＳが接近し、私を中心に編隊を組んでいく。
　遥か彼方で火球が広がる。
　我が偵察隊と、セラーナのコムサイの護衛機が接触したのだ。
　前方で戦端が開かれた。

「全機、突入する！」
　スロットルを全開にした「ブレッダ」は小さく震え、強烈なＧを私に叩きつけた。

３．ゲームを始める前に

御使用になっているコンピュータ、及び周辺機器を確認してください。
なお、本製品は「ＭＳ－ＤＯＳ」システムのインストールが必要です。

３－１．対応している機器

- ＥＰＳＯＮ　ＰＣ－２８６・３８６シリーズ
  ＰＣ９８０１（ＶＭ２１・ＵＶ２１シリーズ以降）
  ノート型シリーズにも対応
- ４００ラインアナログディスプレイ対応
- ＮＥＣ純正ＦＭ音源ボード対応
- ２ドライブ専用

３－２．パッケージの内容物

- このゲームには以下の物が入ってます。
  ★ディスク４枚
  　システムディスク（ディスクＡ）　１枚
  　データディスク（ディスクＢ、Ｃ）２枚
  　デモディスク（ディスクＤ）　１枚
  ★マニュアル２冊
  　オペレーション・マニュアル　１冊
  　データ・ブック　１冊

３－３．システムのインストール

１　システムのインストールが必要なディスクは以下の２枚です。
　　・ディスクＡ　「システムディスク」
　　・ディスクＤ　「デモディスク」

２　　ＭＳ－ＤＯＳのシステムの入ったディスクと、上にあげた２枚の製品版ディスクを用意してください。これらのディスクは、あらかじめバックアップを取ることをお奨めします。

３　　これらのＭＳ－ＤＯＳディスクと製品版ディスクは両方とも書き込みが可能な状態にしてください。
５インチならプロテクトシールを取ります。
３．５インチならプロテクトノッチを閉じて下さい。

４　　ドライブ１に製品版のディスク、ドライブ２にＭＳ－ＤＯＳのディスクを入れます。それからコンピュータの電源を入れて下さい。
自動的にインストールが始まります。
後は画面の指示に従ってがって下さい。

※　対応するＭＳ－ＤＯＳのバージョンは、
Ver2.11, Ver3.10, Ver3.30/A/B/C, `Ver5.0です。

４．ゲームの内容

４－１．ゲームの起動方法

● デモンストレーションを見たいときは、「ディスクＤ」を、ドライブ１に入れてから電源を入れて下さい。

● ゲームを始めたい時は、「ディスクＡ」をドライブ１に入れ、「ディスクＢ」をドライブ２に入れてから電源をいれてください。

４－２．ゲーム中の基本語句

● 「フェイズ」「ターン」
プレイヤー、もしくはＣＰＵ（コンピュータ）側の手番のことを、「フェイズ」と呼びます。プレイヤーとＣＰＵが、互いに１回ずつ「ファイズ」を消化すれば「ターン」になります。
つまり敵味方が互いに「１フェイズ」を終了したならば、ゲームが「１ターン」進みます。「将棋」の「先手」「後手」「手番」の様なものです。

● 「マップ」「ＨＥＸ」
「マップ」はゲームが行われる戦場の地図です。この地図を構成しているのが「ＨＥＸ」です。
６４×６４個の「ＨＥＸ」によって「マップ」が構成されます。

● 「ユニット」

　ＨＥＸの上に表示されている、プレイヤーが指揮する部隊です。１フェイズにつき全ユニットを１回ずつ行動させる事ができます。

● 「ＺＯＣ」（ゾーン　オブ　コントロール・支配地域）

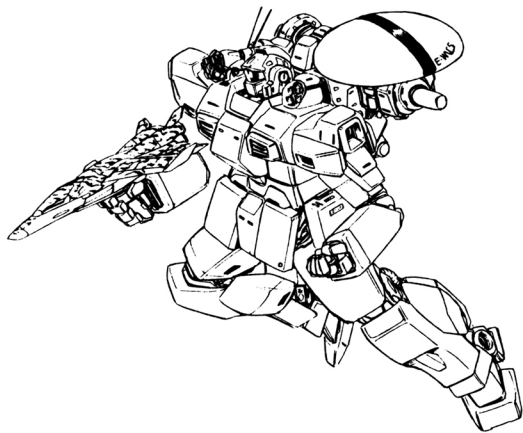
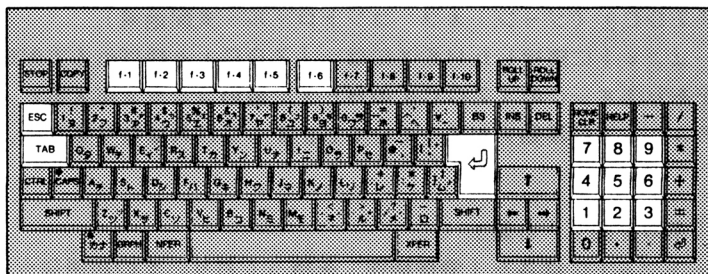
　ユニットに隣接したＨＥＸには、「ＺＯＣ」と呼ばれる支配地域があります。この「ＺＯＣ」のＨＥＸに敵のユニットが入ると、敵のユニットは移動力が残っていても止まらなければなりません。

● 「索敵範囲」「奇襲」

　ユニットには各々「索敵範囲」を持っており、その範囲ならば、敵を発見できる可能性があります。発見していない敵のユニットは画面には表示されません。移動中に発見していないユニットに隣接すると「奇襲」となり、隣接した途端に攻撃を一方的に受けます。

● 「地形効果」

　ＨＥＸには各々「地形効果」があり、そのＨＥＸにいるユニットに影響を及ぼします。

　例えば、森や山は障害物が多いので、攻撃が当りにくくて発見されにくい、という有利な地形ですが、移動するときに消費する移動力が大きくて動きにくいという欠点があります。

4−3. 基本操作

● 　カーソルの移動、コマンドの選択にはテンキーを使用します。
コマンドの決定はリターンキーを使用します。
コマンドのキャンセルはＥＳＣキーを使用してください。

● 　ゲーム中のコマンド選択は、ファンクションキーの［Ｆ・１］から［Ｆ・６］を使用します。

● 　［ＴＡＢ］キーを押しながらテンキーを押すと、マップ上のカーソルが高速移動します。

● 　途中、ドライブ２の、データディスクの入れ替えがあります。その時は画面の指示に従ってください。

４－４．セーブゲームの読み込み

●　キャンペーンゲームにおいて、以前セーブした箇所から始める時は起動時の選択画面で「キャンペーン」を選んだ後に「継続」を選んで下さい。その後に以前セーブしたデーターを選んでリターンキーを押してください。

４－５．ゲームの基本的ルール

●　このゲームは、プレイヤーが「ＰＥＧＡＳＵＳ改級強襲揚陸艦『イルニード』のクルーとなり、いくつもの戦場を駆け抜けて、生き延び、ストーリーの中の戦場を勝ち進んでいくものです。

●　このゲームの勝利条件は、勢力の旗艦の撃破です。反対に自軍の旗艦が破壊されたり、「制限ターン」内に敵を撃破できなければ、敗退してしまいます。（たとえ有利な状態であっても！）
いかに速く、いかに効率的に敵を叩くかがポイントとなります。

●　プレイヤーはフェイズの中で、自軍の各ユニットをコマンドによって操ります。それが終わったなら「ターン終了」を実行し、
ターンを相手に渡します。つまりは将棋や囲碁の様なものです。
　このように交互にターンを進めながら、どちらかの旗艦が撃沈されるまで（または制限ターンが来るまで）繰り返します。

●　ゲームが終了すると勝者側の陣営名と、終了ターン数、自軍のユニットの生還率プレイヤーに対しての評価が画面に表示されます。

4−6. ユニットとパイロット

コマンドを実行するとき、選んだユニットの「ステイタス」が表示されます。すなわち、そのユニットの能力です。
ユニットを使う上で役に立つでしょう。

ユニット

● ユニットのステイタスを以下に説明します。
これらはゲーム中、右下に表示されている「ユニットウィンドウ」に出て来る項目です。

★ ＵＮＩＴ

ユニットの外見です。右に表示してあるのが正式名称と名前。艦船などの「搭載」が可能なユニットなら、左に「搭載」用の青いマスが現れます。ユニットを「搭載」した部分は、黄色くなります。
「搭載」については、「５−１．移動」を参照してください。

★ Ｈ．ＰＯＩＮＴ

そのユニットが、攻撃にどこまで耐えられるかを示します。
メーターが10に区切られておりダメージを受けると赤くなります。
全部赤くなると、ユニットは消滅します。

★　ＭＯＶＥ

　１フェイズに移動できる距離です。ＨＥＸを移動するのに、最低１ポイントは必要です。

　表記は、現在数値／ＭＡＸ数値となっており「モード」によっては現在数値が変動します。

　移動終了したユニットは、ここに「終了」と表示されます。

★　ＥＮＥＲＧＹ

　距離、地形を移動するごとに消費します。

　「ＭＯＶＥの現在数値」の消費したポイントと同じ値を消費します。消費した値は補給によって回復します。

★　ＡＲＭＭＥＮＴＳ

　ユニットの装備している武装です。

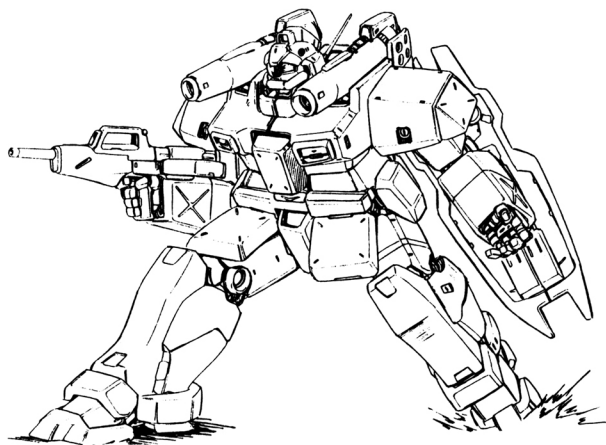
　１～４までの武器と、ＤＥＦの防御装備から成り立っています。

　装備の名称と弾数が表示されています。

　攻撃が終了したら、「攻撃終了」と表示されます。

★　ＭＯＤＥ

　現在実行している「モード」です。

「モード」については、５－３．「モード」を参照してください。

パイロット

● パイロットのステイタスを以下に説明します。ゲーム表示されている「ユニットウィンドウ」に重なって表示されます。
なお、このステイタスが出現しないパイロットは、一般兵士と称します。一般兵士のステイタスは一定です。
アルファベットの値は、Aが最高値と考えて下さい。

★ ＮＡＭＥ
パイロットの名前です。

★ ＥＸＰ
熟練度です。以下の技術値に影響を与えます。
ＥＸＰが増えると、技術値も上がります。
ＭＡＸ数値は３００です。

★ ＡＴＡ（技術値）
命中率に影響を与えます。Ａ～Ｃで表示されます。
一般兵士はＢランクです。

★ ＤＥＦ（技術値）
回避率に影響を与えます。Ａ～Ｃで表示されます。
一般兵士はＢランクです。

★ ＳＥＡ（技術値）
索敵率に影響を与えます。Ａ～Ｃで表示されます。
一般兵士はＣランクです。

★ レベル
どれだけ乗っている機体に対して慣れているかです。
Ａ～Ｅで表示されます。
一般兵士では、単に強さの目安です。

5. ゲームのコマンド

● コマンドの種類を以下に説明します。

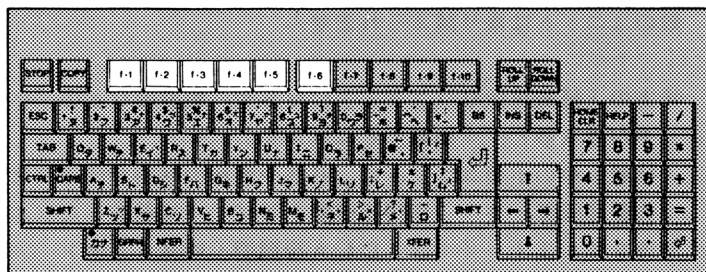
★ ［f．1］（「移動」）
　ユニットを動かすときに実行します。

★ ［f．2］（「攻撃」）
　ユニットに攻撃させるときに実行します。

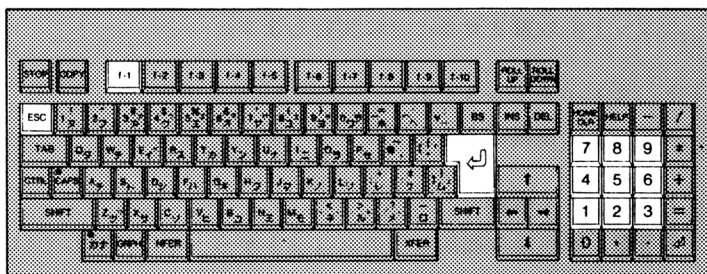
★ ［f．3］（「モード」）
　ユニットに作戦命令を出すコマンドです。

★ ［f．4］（「搭載」）
　「搭載」が可能な艦船などのユニットから、中に搭載しているユニットを発進させます。

★ ［f．5］（「ＯＰＴＩＯＮ」）
　自軍の全ユニット、全パイロットの、性能や状態を調べるコマンドです。

★ ［f．6］（「ＳＹＳＴＥＭ」）
　ゲーム環境を設定できます。また、ターンを相手に渡す「ＴＵＲＮ終」、ＢＧＭの設定などもここで実行します。

5－1.「移動」

● プレイヤーの扱うユニットは、１ターンに１回だけ「移動」のコマンドを実行することができます。

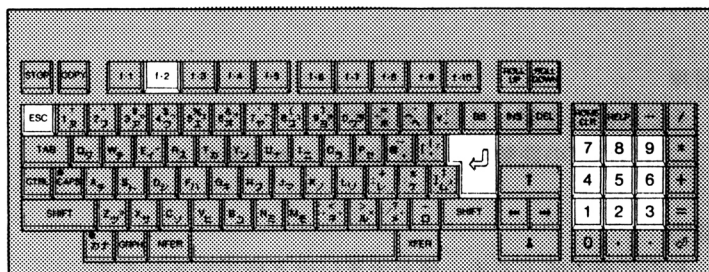
● カーソルをユニットを合わせ、ファンクションキー［ｆ・１］を押します。選択されたユニットの下でカーソルが点滅しますので、テンキーで移動したい方向に動かしてください。
１マス動くごとに、「ＭＰ」を１ポイント消費します。

● 移動した場所で良いならスペースキー、またはリターンキーを押して下さい。
　納得がいかず、やりなおすならＥＳＣキーを押してください。
　決定した後は、次のターンになるまでは「移動」は行えません。

● ユニット同士は重なる事はできません。ただ、移動中ならば、味方のユニットに限り通過することができます。
　敵のユニットは乗り越えられません。

● 味方の「搭載可能なユニット」にＭＳや、戦闘機などの、小型ユニットが重なると、「搭載」となります。
　「搭載」中の小型ユニットは、武器や燃料の補給がなされます。
　「強襲揚陸艦」や、「指揮陸戦艇」等は、「搭載」したユニットの修理を施します。（「ＭＩＤＥＡ後期型」は除きます）

5−2.「戦闘」

● プレイヤーの扱うユニットは、１ターンに１回だけ「戦闘」のコマンドを実行することができます。

● カーソルをユニットを合わせ、ファンクションキー［ｆ・２］を押します。そして「射撃戦」か「格闘戦」を選びます。

● 「射撃戦」を選ぶと、そのユニットが持っている武器一覧表が表示されます。武器を選ぶと、選択されたユニットから、違った形のカーソルが出現します。そのカーソルをテンキーで移動させ、攻撃する敵に合わせます。

攻撃するならリターンキーを押して下さい。

やりなおすなら、ＥＳＣキーを押してください。

● 「格闘戦」はＭＳのユニットのみができる攻撃です。隣接した敵ユニットに対してのみ行えます。これは火器を使わずに、剣などで攻撃すると言うことです。弾数制限は無いので、補給を行なわずに使用できます。相手にほぼ確実にダメージを与えます。

● 「シールド」「デコイ」「チャフ・ＥＣＭ」とは武器ではなく攻撃を受けたときにダメージを無効にしてくれます。

● 　戦闘時のグラフィックで、左を向いてるのが連邦軍で、右を向いてるのがジオン軍です。

● 　「集中攻撃システム」というルールが存在します。ユニットが集団で敵や味方に隣接すると有利になるというシステムです。
　「６－５．戦闘シークエンス」を参照してください。

● 戦闘時のステイタスを以下に説明します。

★ 武装
　武器の名前です。

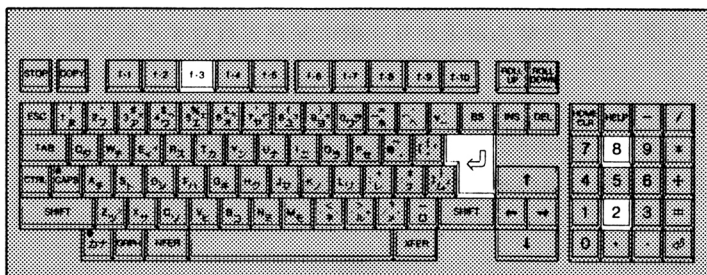
★ 射程
　その武器で攻撃が可能な範囲です。
　この値以下の距離なら攻撃することが可能です。

★ 威力
　その武器の威力です。値が大きいほど威力があります。
「×２」等の倍率はその武器で何回攻撃できるかを表しています。

★ 命中
　武器の命中率です。
　値が多いほど、攻撃が命中する率が高くなります。

★ 弾数
　武器を使うたびに減ります。
　０になると、弾切れで使用不可能になります。

5−3.「モード」

● 「モード」とはユニット各々に「どの様な体勢で行動をするか」を決定します。また、基地や港で補給する場合、敵や中立の基地を「占領」する場合、ＴＭＳ（変形可能なＭＳ）が変形する場合にも使用します。

● 「モード」の変更をしたいユニットにカーソルを合わせ、ファンクションキー［ｆ・３］を押します。モードの選択画面が表示されますので、変更したいモードを選び、リターンキーを押して決定してください。

● 「移動」後、「戦闘」後は、「モード」の変更ができません。「モード」は「移動」「戦闘」の前ならば何回でも変更が可能です。ただし、「変形」「補給・修理」「占領」はその場ですぐ実行され、変更は不可能です。

● 実行不可能な「モード」は赤文字で表示されます。

● この「モード」の選択によって、有利にも不利にもなります。よく考えて選択して下さい。

●　「モード」の種類を以下に説明します。

★ 通常行動

ユニットの基本的な性能を引き出します。
モード変更を行わない場合は、自動的にこのモードになります。

★ 全速行動

ユニットの移動力を限界まで引き出します。
代償として攻撃力が下がり、敵に発見されやすくなります。

★ 突撃行動

ユニットを相手に突撃させることで、攻撃力を上げることができますが、逆に敵の攻撃を回避しにくくなります。

★ 狙撃行動

敵ユニットに見つからずに攻撃をします。
攻撃力がかなり上がり、敵に発見されにくくなります。
ただし移動力がほとんど無くなります。
航空ユニットは実行できません。

★ 偵察行動

隠れている、発見できない敵を捜すモードです。
通常行動よりも索敵に力を注ぐため、移動、攻撃力が低下します。

★ 隠蔽行動

敵に見つからない様に行動します。
移動力は低下しますが、敵に発見されにくくなります。
航空ユニットは実行できません。

★　支援行動

　味方の攻撃や防御を援護します。移動力が下がり、攻撃が実行できなくなりますが、隣接したユニットに影響を与えます。

　「集中攻撃システム」を、強化すると考えればよいでしょう。

★　変形行動

　ユニットを飛行形態、ＭＳ形態へと状況に応じて変形させるモードです。ＴＭＳ（可変機構があるＭＳ）のみが実行可能。

　なお「戦闘」は次のフェイズまで実行できません。

★　補給行動

　施設（基地・都市・港）の地形にいる時に実行可能です。

　「基地」で補給可能なユニットは、ユニットすべて。

　「都市」で補給可能なユニットは、「通常部隊」ユニットのみ。

　「港」で補給可能なユニットは、

　「艦船」ユニットのみ。

　「移動」「戦闘」は次のフェイズまで実行できません。

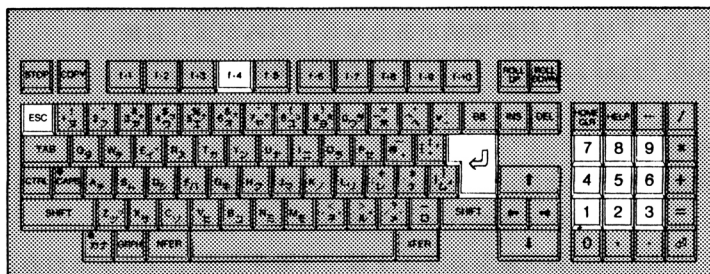
★　占領行動

　中立、敵の施設を、自軍の施設にします。

「歩兵」「大型艦船（ＭＩＤＥＡ後期型を除く）」だけが実行可能。

「移動」「戦闘」は次のフェイズまで実行できません。

5−4.「搭載」

● 味方のユニットを「搭載」してる「搭載可能な艦船ユニット」に対して行います。
カーソルを合わせてから［ｆ・４］を押して下さい。

● 格納庫に「搭載」されているユニットが表示されます。発艦させたいユニットを選び、リターンキーで決定します。発艦させたいユニットの武装表が表示されます。装備する武器のパターンを選び、ユニットを出現させる場所を決めます。
「搭載」されていたユニットが、マップ上に出現します。

● ユニットが出現する場所は、搭載していた艦船ユニットの周囲６ＨＥＸのいずれかです。
ただし「発進カタパルト」がある場合、搭載していたユニットが、ＭＳ、航空ユニットならば、３ＨＥＸ離れた場所に出現させることができます。このときＺＯＣは関係ありません。

● 艦船ユニットは、「搭載」してるユニットに対して弾薬の補給やダメージの修理を施します。
ダメージは１ターンごとに少しずつ回復します。

● 発艦して、戦場に出たユニットは、そのターン中はコマンドを実行することができません。また、発見していない敵ユニットに隣接しても、索敵はできません。次のターンから行動可能です。

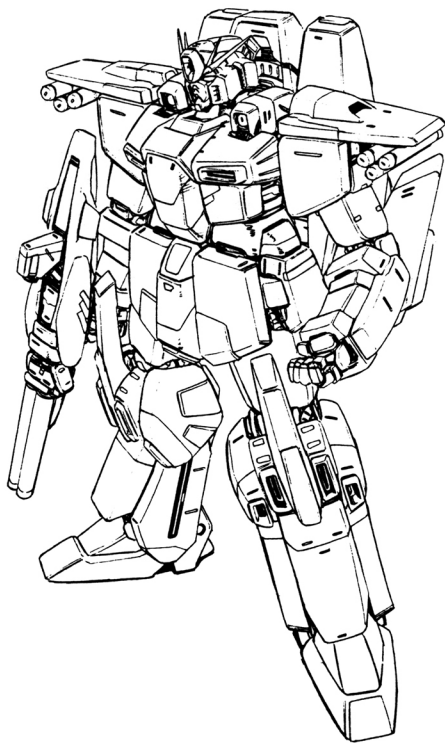
● 艦船ユニット（施設ユニット）に「着艦」をするとそれまで「搭載」されていた別のユニットは「発艦」ができなくなります。

次のターンになるまで「発艦」はできません。

つまり「着艦」するまで「発艦」は可能です。

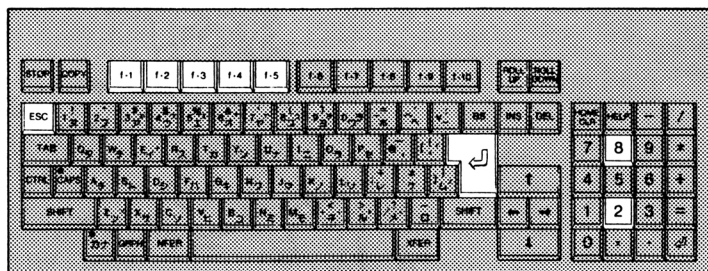
「発艦」－－－→「着艦」　は可能。

「着艦」－－－→「発艦」　は不可能

● 各艦船ユニットは、最大搭載数が決まっています。最大搭載数以上は「着艦」できません。他の艦船ユニットに「着艦」してください。

5−5.「オプション」

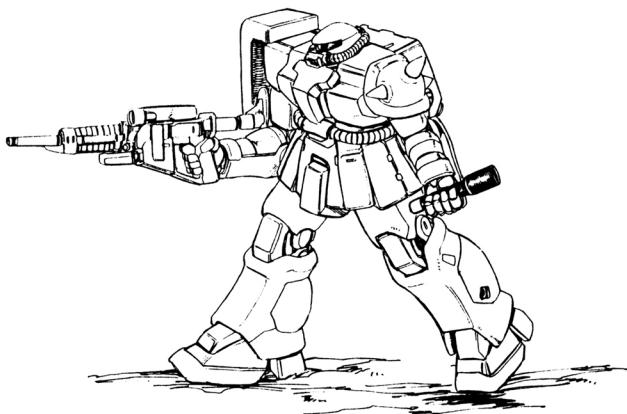
● 「ＯＰＴＩＯＮ」コマンドは、

「ＵＮＩＴ表」　［ｆ・１］
「ＣＲＥＷ表」　［ｆ・２］
「性能表」　［ｆ・３］
「地形表」　［ｆ・４］

に別れています。主に、ゲーム中に必要なデータを見たい場合に使用します。［ｆ・５］を押した後に続けてファンクションキーを押してください。途中でゲームに戻るにはＥＳＣキーを押して下さい。

「ＵＮＩＴ表」（［ｆ・１］）

● 「ＵＮＩＴ表」コマンドは、現在のゲームの中で存在している自軍の全ユニットの状態を明らかにするものです。
　どのユニットが行動してないか。ユニットの場所の座標はどこか。実行中のモードは何か。搭載中のユニットの回復率がどれくらいか見るときなどに役立つコマンドです。

● テンキーでカーソルが移動します。ここでリターンキーを押すと、指定したマップ上のユニットの所へ、マップ上のカーソルが移動しています。

● ＥＳＣキーを押すと、ゲームに戻ります。

●　ユニット表では、各ユニットを、７種類のステイタスによって表しています。以下に説明します。

★　Ｎｏ．

ユニットのゲーム上でのナンバーです。

★　正式名称

ユニットの正式名称です。

★　ｍｏｄｅ

現在実行中のモードです。

★　レベル

ユニットに搭乗している「パイロット」のレベルです。
回避力などに影響します。

★　ｘ／ｙ

何もコマンドを実行していない時に現在位置として座標がでます。
「戦闘」後なら「攻撃済」「移動」後なら「移動済」両方とも済んだら「行動済」搭載されてるなら「搭載中」と表示されます。
「搭載中」と書かれている後に、搭載しているユニット番号が表示されます。

★　燃

あとどの位「ｅｎｅｒｇｙ（燃料）」が残っているかを示します。

★　耐久

ユニットが、どれだけダメージを受けているかが表示されてます。
パーセンテージで示されており、最良が100です。

「CREW表」（［f・2］）

● 　このコマンドは、どのユニットに、誰が乗っているかが一目でわかります。種類のステイタスで表されます。以下に説明します。

★ No.
　ユニットのゲーム上でのナンバーです。

★ 正式名称
　ユニットの正式名称です。

★ パイロット
　パイロットの名称です。顔の絵が無い、一般兵士にはありません。

★ 熟練／技術値
　熟練度とは、現在乗っている機体にどれぐらい慣れているかの値です。技術値は３つに分かれています。左から、
「ATA」・・・命中率の修正レベル
「DEF」・・・回避率の修正レベル
「SEA」・・・索敵率の修正レベル
となっています。名前が無い一般兵士は、
技術値の覧がありません。

「性能表」（［ｆ・３］）

● 「性能表」は自軍で使用できる全ユニットの性能が表示されます。８種類のステイタスで表されます。以下に説明します。

★ 正式名称

ユニットの正式名称です。

★ 略称

マップ上にあるユニットの右下端に表記してあるのと同じ記号です。

★ 速

移動力（ＭＰ）です。１ターンに、どれだけ動けるかの値です。モード設定の「通常移動」のときの値です。

★ 防

防御力、装甲の厚さです。値が高いほど、ダメージを軽減します。

★ 耐

耐久力です。どれだけダメージに耐えられるかを示します。
値が高いほど優れています。

★ 避

回避力です。値が高いほど攻撃を避ける率が高くなります。

★ 戦

白兵戦力です。値が高いほど、敵に与えるダメージが大きくなります。ＭＳ以外の機体は０になっています。

★　索

　索敵能力です。どのくらいの索敵範囲を持っているかを示します。
表示の数値は、半径ＨＥＸをカバーするかという事です。

★　仕様

　ユニットの分類です。
　移動力やモードの設定、運用のしかたが違います。

「地形表」（［ｆ・４］）

●　「地形表」は、ＨＥＸの上に乗っているユニットに影響を与える「地形」の一覧を表示します。
地形の絵、防御効果、隠蔽効果、「仕様」別の移動力を表示します。
テンキーで表示している地形が変わります。
ＥＳＣキーでゲームに戻ります。

●　移動力の覧が「０」の場合、その「仕様」のユニットは、その地形を通れません。

5−6.「システム」

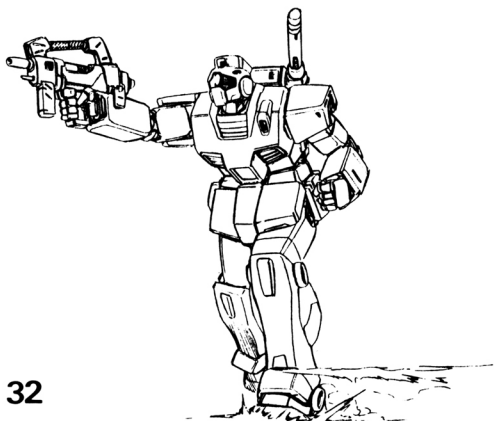
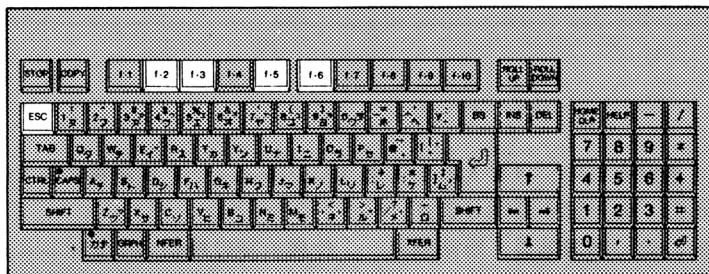
● 「ＳＹＳＴＥＭ」コマンドは、

「ＳＯＵＮＤ」　　　　［ｆ・２］

「ＢＥＥＰ」　　　　　［ｆ・３］

「ＴＵＲＮ終」　　　　［ｆ・５］

に別れています。主にゲームのシステムに直接関係するコマンドを集めています。［ｆ・６］を押した後に続けてファンクションキーを押してください。

途中でゲームに戻るには、ＥＳＣキーを押して下さい。

「ＳＯＵＮＤ」（［ｆ・２］）

「ＳＯＵＮＤ」コマンドは、ＢＧＭの、ＯＮ／ＯＦＦです。

「ＢＥＥＰ」（［ｆ・３］）

「ＢＥＥＰ」コマンドは、効果音の、ＯＮ／ＯＦＦです。

「ＴＵＲＮ終」（［ｆ・５］）

「ＴＵＲＮ終」コマンドとは、自軍のユニットへの命令を全て終了した時に相手に順番を回すコマンドです。
これを行わないとゲームが進行しないので最後に必ず実行して下さい。

6. ゲームの進め方

● ここでは「応用編」という形の操作を紹介します。

6－1.「モード」シークエンス

● 「モード」選択は戦局を分ける点で、重要なコマンドと言えるでしょう。しかも「移動」「戦闘」の前に設定しないといけません。一度設定して行動したら、1ターン待たないと「モード」は変更できません。

● 「全速行動」は、確かに高速で部隊を展開できるという利点を持っています。しかし敵に発見されやすく、戦闘力が思うように発揮できません。よほど安全と確認された場合以外は、「通常行動」や「隠蔽行動」をお奨めします。

● いくら攻撃力が上がるといっても、「突撃行動」はお奨めできません。下手をすれば、この「モード」をとったユニットが危険にさらされます。明かに自軍が数において有利な場合以外は、実行しないほうがいいでしょう。もし敵が間近に存在し、「移動」が必要ないならば「狙撃行動」がベストでしょう。

●　「偵察行動」を実行しても、アンブッシュ（発見していない敵に対して隣接してしまい、一方的に攻撃をうけること）されては意味がありません。一歩一歩、慎重に行動することが肝心です。
　また「偵察行動」は戦闘力低下にもつながります。できるならこちらからは捜さず、相手が寄って来るほうが良いでしょう。

●　非力な「通常部隊」や防御力が心細い航空戦闘機は、無理に「突撃行動」などとらず、「支援行動」を実行させる方が良いでしょう。集団で敵を囲んだり密集して身を守ったりする戦法をとりましょう。

●　ＴＭＳの「変形行動」は移動距離を飛躍的に延ばしたり、戦闘を有利に展開させることができます。この「モード」はやり直しが効かないので、よく考えて変形させましょう。どちらの形態でも性能は良いはずなので、心配することはないかもしれません。

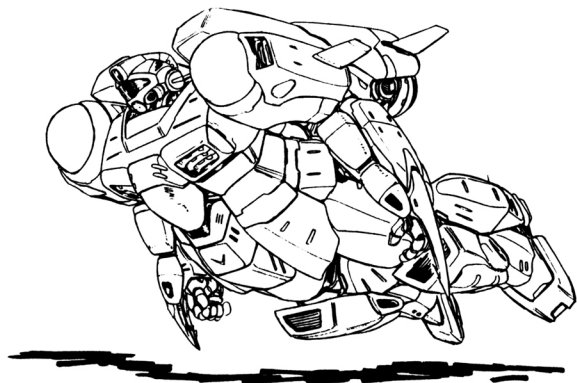
●　「補給行動」「占領行動」については、その項のシークエンスを参照して下さい。

6-2.「移動」シークエンス

● このゲームのルールでは、「戦闘」を実行した後に「移動」をすることが可能です。例えば味方のＭＳが反撃を受けて被弾しても、以前に「移動」を実行してなければ、そのフェイズのうちに艦船への搭載も可能です。
こうすれば次のターン、ＭＳは被害を被りません。

● 一見、移動力の少ない「通常兵器」などは河川を渡れない様に思われますが、「モード」を「全速行動」に切り替えれば渡れるユニットもあります。

● ＨＥＸを「移動」するために必要な移動力は、地形により変わります。山、森、河などは、かなりの移動力が必要です。
ただし、航空ユニットは地形の影響を受けません。

● 「ＺＯＣ」ルールを有効に活かしましょう。このルールは重要なユニットや地点を防衛するのに有利にできています。
２ＨＥＸおきにユニットを置けば、敵はその間を通れません。

6－3.「制圧」シークエンス

● 敵や中立の施設（都市、港、基地）の地形の上でユニットの「モード」を「占領行動」にすれば、自軍の施設にすることができます。
ただし、実行できるユニットは、「艦船」「航空艦船」「歩兵部隊」に限られます。

● このゲームでは「占領行動」は重要な位置を示しましません。
補給や修理のために、敵の施設を制圧するぐらいでしょう。

6－4.「索敵」シークエンス

● ゲーム中は、全体の敵の位置はわかりません。各ユニットが、索敵範囲内で見つけるか、隣接するかしなければ、敵のユニットを捕捉できません。

● つまり索敵範囲内でも、発見できなければ敵ユニットは画面に出現しません。

● せっかく見つけても、次のターンには敵が見えているとは限りません。索敵範囲から逃れてしまったり、地形に隠れてしまったかもしれません。
ですから、敵を発見したならば、なるべく逃がさないようにしてください。

● 一生懸命マップ全体を索敵する必要はありません。
旗艦の周囲の視界を最低限確保して、勝利条件をめざしましょう。

6－5.「戦闘」シークエンス

●　「戦闘」は、発見している敵のユニットに対して実行します。
逆に見つからなければ「戦闘」できません。

●　「集中攻撃システム」を有効に使いましょう。
このシステムで命中率を上げれば、戦艦の主砲等の「威力は高いが命中率は低い武器」を、敵のユニットに効率よく当てることができます。以下に効果の種類を説明します。

★　「完全包囲下なり」
敵のユニットの周囲を隙間なく味方ユニット、または味方ユニットのＺＯＣで包囲した場合。敵の回避力が大幅に下がります。

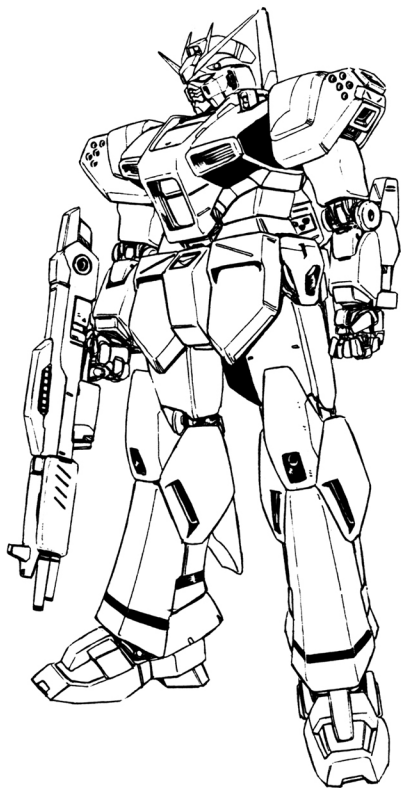
★　「半包囲下なり」
敵のユニットの周囲の大部分を味方ユニット、または味方ユニットのＺＯＣで包囲した場合。敵の回避力が下がります。

★　「大規模支援あり」
攻撃を実行する味方ユニットの、周囲の大部分を味方ユニットで包囲した場合。味方の命中率、回避率が大幅に上がります。

★　「僚機の支援あり」
攻撃を実行する味方ユニットの、周囲の一部を味方ユニットで包囲した場合。味方の命中率、回避率が上がります。

●　敵のユニットは集中して攻撃し、自分のフェイズ内で消滅させましょう。もし残してしまうと、敵のフェイズで攻撃されたり、修理されたりして、次のターンの手間が増えます。

● 「シールド」は敵の攻撃を無効にすることができます。
「シールドで防御した」と表示されれば、攻撃を無効にし、装備のシールドも無くなりません。
「シールドが破壊された」と表示されれば、攻撃を無効にしますが、装備のシールドは消費されます。

● 「デコイ」「チャフ・ECM」はミサイルに対してのみ、攻撃を無効にします。無効にした場合、これらは必ず消費します。

6－6．「補給」シークエンス

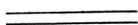
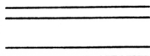
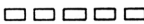
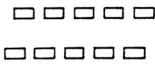
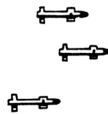
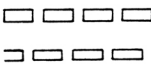
● 　ユニットの弾薬の補給、機体の修理は、「施設」の地形の上か艦船の中で可能です。ＭＳや通常部隊等の艦船に搭載可能なユニットならば、地形での補給より艦船の方が効率がいいでしょう。
なぜかというと、
- ・　艦船の中なら、補給をされながら戦闘地域へ移動できる。
- ・　艦船には複数のユニットが積める。
- ・　艦船は地形でしか補給できない。だからＭＳなどは艦船で、艦船は地形で補給すれば両方が修理できる。

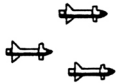
● 　補給後は武装のバリエーションが選べます。

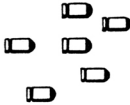
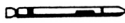
● 　「ＭＩＤＥＡ後期型」は、搭載しているユニットに対して補給は施しますが、修理は施せません。

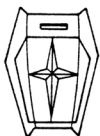
7．ユーザーサポートについて

■ ゲームが正常に作動しない時、壊れたかなと思ったらファミリーソフトに電話する前にでぃっぷスイッチの設定を良く確認して下さい。
その後にファミリーソフトまで修理申し込み書とともにディスクを郵送してください。商品の破損個所を確認して正常な商品とお取り替えいたします。
尚、ご不明の点がございましたら、当社ユーザー電話にお問い合わせください。

ディスクトラブル用ＴＥＬ　03-3867-3421 AM10:00~PM6:00(月～金)
ＦＡＸ　03-3978-3498 24時間受付

地形効果表

地形名	防御効果	隠蔽効果	移動効率	地形名	防御効果	隠蔽効果	移動効率
平地1	D	E	A	海	D	D	E
平地2	D	E	A	破壊地	B	B	C
林	B	B	B	雪原1	D	E	C
森林	A	A	C	雪原2	D	D	C
荒れ地	C	D	C	雪林	B	B	D
山岳地	A	A	E	雪森林	A	A	E
陣地	A	A	C	雪荒地	C	D	D
砂漠1	E	E	C	雪山岳	A	A	E
砂漠2	E	E	C	都市	A	C	A
道路	E	E	A	基地	A	D	A
湿地帯	D	E	D	港湾	A	E	A
河川	E	C	E	拠点	A	C	A
浅瀬	D	C	E				

武器一覧表

番号．武器名称
（代表兵器／機種）

● 通常兵器系	
1．ビームライフル （GUNDAMmkII／B・ライフル） RX－78「ガンダム」以降、連邦軍MSの代表的な武装となっている兵器。基本的に威力･精度が高い。	
2．連装ビーム砲 （GMcannonII／B・キャノン） 複数装備してあるビーム砲。単純に威力が「ビームライフル」より上である。	
3．マシンガン （ZAKKII後期型／マシンガン） ジオン側で長い間使用されている、MS用兵器。威力としては不安があるが、信頼性、安定性が高い。	
4．連装マシンガン　（GMII／バルカン砲） 当初、連邦軍のMSに装備され、今では大抵のMSに装備されている補助兵器。対空兵器として用いられることが多い。	
5．ミサイル　（コアファイター／Sミサイル） 対MSに多く用いられる兵器。かつての戦闘機の様な誘導効果は期待できず、命中率が悪い。 また、防御もされやすい。	

武器一覧表

６．多弾頭ミサイル （対ＭＳミサイル小隊／ＡＭＳミサイル） 命中精度を補うため、一度に多数のミサイルを発射する。非効率ではあるが、効果は多少上がった。	
７．艦載メガ粒子砲 （ＰＥＧＡＳＵＳ改級／粒子砲） １年戦争から使用されている、戦艦用の主砲。大砲のような弾道ではないため、対ＭＳに使用できる。	
８．対空砲 （ＭＩＤＥＡ後期型／対空砲） 大型艦船に装備されている対空兵器。航空艦船は地上への機銃掃射の形で使用する。多少命中率が高い。	
９．スマートガン （ＭＡＲＡＳＡＩ　Ｈ型／スマートガン） 重機関砲。　ジオン軍の「エネルギーＣＡＰ式ビーム」は信頼性が薄いため、大口径、長砲身の実弾重機関砲が発展している。	

武器一覧表

● 対艦兵器系　これらの兵器は、艦船などの大型兵器に対して2倍程度の効果があります。	
10．バズーカ　（ＤＷＡＤＧＥ後期型／バズーカ） ある程度の装甲、防御力を持った対称に有効な兵器。 ＭＳの多くが運用可能。	
11．連装キャノン砲 （ＤＡＢＤＥ改級／主砲） 主に戦艦の主砲に使用される実弾砲である。長射程で威力があり、支援兵器として多用される。	
12．グレネード（ＧＭ　ＣＵＳＴＯＭ／グレネード） ＭＳの手によって投げる榴弾。 あくまで陣地や艦船に対して使うもので、運動性の高い兵器に使用するのは考えもの。	
13．射出グレネード （ＨＩＺＡＣＫ　Ｄ型／Ｓ・ファウスト） ＭＳ内部の射出装置などによって榴弾を打ち出す。 これにより命中精度が上がり、大型の榴弾も発射可能になった。	
14．多弾頭対艦ミサイル （Ｚ　ＧＵＮＤＡＭ／ＯＰ・ミサイル） 複数に分裂する弾頭を持ったミサイル。 地域攻撃のための兵器で、艦船に対しても威力が大きい兵器である。	

武器一覧表

15．大型対艦ミサイル （ＢＩＧＴＲＡＹ改級／ミサイル） 大型ミサイル。それに伴う射出機構が必要で、ＭＳにはとても装備はできないだろう。	
16．中型対艦ミサイル （ＧＭ　／ＯＰミサイル） ＭＳに装備可能な大型ミサイル。 ＭＳが運用できることで、活用性が広がった。	
17．ロケット弾 （ＧＵＮｔａｎｋII改／ロケットＰＯＤ） 地域制圧の為にロケット弾を戦場にバラまく兵器。元来、誘導兵器ではないので、ミサイルと比べると命中精度は落ちる。	
18．魚雷　（ＡＱＵＡ　ＧＭ／ＳＳＭ・Ｍｋ５） 対潜水艦などに使用される兵器。かつて使用されていたスクリュー式ではなくロケット燃料を使用。 地上でも使用可能。	
19．単装キャノン砲 （ＸＡＭＥＬ／３６０ｍｍ砲） 長距離から目標を攻撃する弾道兵器。支援兵器としては非常に有力であるが、命中精度はやや低い。	

武器一覧表

● 対城塞兵器	
20．超高出力メガ粒子砲 （ＺＺ　ＧＵＮＤＡＭ／ＨＭ・キャノン） 大型艦船などを一撃で蒸発させる高出力のビーム兵器。通常のＭＳは装備できない。戦艦級のジェネレータが必要である。	
● 防御用装備	
21．シールド （ＮＥＭＯ／シールド） ＭＳのみが装備する可動追加装甲。汎用ＭＳのほとんどが装備している。防御効率が高い。	
22．チャフ・ＥＣＭ （タングラム訓練機／チャフ・ＥＣＭ） 航空機・主力艦船に搭載されるソフトキル・システム。ミサイルに対してのみ有効。	
23．デコイ 水中、水上用の兵器に搭載されている、ダミー・システム。魚雷やミサイルに対してのみ有効。	
● 白兵・格闘戦用兵器	
ＭＳ同士の戦闘の際に頻繁に使用される。手の部分に装備する形で使用する「ビームサーベル」が主。	

アンケート葉書の書き方

（解答は同封の葉書に書き込んでください）

下に書いてある事をきちんと守ってアンケート葉書を送って下さい。（正確なアンケート葉書を送って頂けないとユーザー・サポート等が出来ないことがあります）

１．お買い上げくださったソフト名の所に『機動戦士ガンダム　アドバンスド・オペレーション』とお書き下さい。

２．現在、御使用になっているＰＣシリーズの機種名を４１番に書いて下さい。

３．その他、現在使っているパソコンがありましたら４２番に記入して下さい。

４．次に記す質問事項の評価を答えて下さい。答えが良いなら①に、普通だと思うなら②に、悪いと思ったのなら③に○印を付けて下さい。

１．このゲーム自体の評価
２．ゲームのグラフィック
３．ゲーム・ミュージック
４．パッケージ・イラスト
５．ゲームのバランス
６．値段
７．マニュアル

５．次の周辺機種等を所有しているのならば①に、所有していないのならば②に○印を付けて下さい。

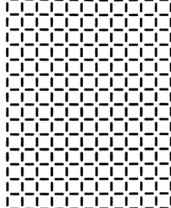
８．アナログ・ディスプレイ
９．ＦＭ音源
10．ハードディスク
11．プリンター
12．マウス
13．ジョイスティック

６．次の質問にあてはまるなら①に、あてはまらないなら②に○印をつけて下さい。

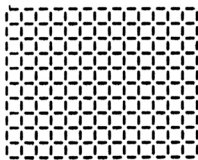
14．定価でソフトを買ったことがありますか？
15．タケルを利用したことがありますか？
16．クラシックＯｒデザート・オペレーションを持っていますか？
17．ユーザーサポートは必要ですか？必要な方は①に○を付けた下さい。（サポートの内容はトレビアンニュースの発送と新作情報、破損ディスク、バージョンアップ版との交換などです）

７．もし今後オペレーションシステムでゲームを開発するとしたらどのようなゲームを希望されますか？４３番にゲーム名（具体的なものがあれば）をお書き下さい。

８．以前に当社のゲームを御購入になって、ユーザー登録をすませていらっしゃる方は45の所に登録済みとお書きください。

このアンケートのプレゼント締め切りは平成５年４月末日とさせていただきます。

STAFF

プロデューサー	S. MIYAKAWA
キャラクターデザイン	H. MIKIMOTO
メカニックデザイン	K. KONDOU
企画	K. TANAKA
進行	S. B. Y
	K. KANAZAWA
プログラム	K. TANAKA
テクニカルサンクス	K. KATAMACHI
	M. NAKAMORI
	K. YAMAUTI
ビジュアル原画	T. OHNO (STUDIO ZEAL)
グラフィック	Y. HASIMOTO
	M. YAMANTA
	I. NITTA
	K. TAKAHASI
	H. FUZITA
	T. TAKEDA
	K. ICHIKAWA (STUDIO ZEAL)
	H. YAYOI (STUDIO ZEAL)
シナリオ	K. TANAKA
	M. HAMADA
BGM	TOYO
マニュアル	KEI. KEI
	H. ENOKI
	F. KAI
マニュアルイラスト	H. MIKIMOTO
	K. KONDOU
	M. MATUURA
マニュアルデザイン	M. SHIOTA
スペシャルサンクス	M. HAMADA
	NAO. ALFEE

プロデュース	ファミリーソフト
	©創通エージェンシー・サンライズ

補足マニュアル

(1). ５－４.「搭載」コマンドの追加（P.25）

●「機体改造」「機種転換」について

ユニットは「機体改造」「機種転換」が可能なものがあります。艦船に「搭載」されているユニットに対して実行します。状況や用途に併せて利用して下さい。

◇「機体改造」

ＭＳを用途に併せて変化させます。「支援用」「砂漠用」「偵察用」「水陸両用」「汎用」に分けられます。いつでも実行可能で、パイロットの経験値も減りません。

船内で数ターンかかって「改造」します。能力を高くするほど、消費するターン数も増えます。

「ＭＩＤＥＡ後期型」「ホバーＬＳＴ」の中では実行不可能です。

◇「機種転換」

ＭＳを上位機種（または下位機種）に変えます。ユニットの性能は向上しますが、パイロットにとっては慣れた機体でないため、熟練度が２ランク下がります。機体の熟練度がＢランク以上でないと不可能です。

搭載している艦船が、自軍の「本拠地」「基地」の地形にいることが条件となります。

「機種交換」には数ターンかかります。能力を高くするほど消費するターン数も増えます。

「ＭＩＤＥＡ後期型」「ホバーＬＳＴ」の中では実行不可能です。

(2). ５－５.「ＯＰＴＩＯＮ」コマンドの追加（P.31）

●「作戦令」（［ｆ・６］）

ゲームの勝利条件が表示されます。キャンペーンゲームの場合、この条件を満たすと次のマップへと進みます。具体的な内容は書いていないので、よく考えてプレイして下さい。

(3). ＲＡＭドライブ装備ノートパソコンへの対応

１ドライブのノート型パソコンで、「ＲＡＭディスク」を装備している機種では、

ゲームをする場合、「ディスクＡ」を「ＲＡＭドライブ」に転送し、デモを見る場合、「ディスクＤ」を「ＲＡＭドライブ」に転送して、「ＲＡＭドライブ」をドライブＡに指定して立ちあげてください。

ＭＳ－ＤＯＳのインストール手順のときも、「ＲＡＭドライブ」をドライブＡに指定して処理してください。

(4). シナリオゲームについて

シナリオゲームは１面のみの短いゲームです。勝利しても敗北してもゲームは終了します。練習に向いています。